magazine

PlaYerS

focus
un 2022 senza E3, che sia la fine di un'era?

network news
complimenti ragazzi

games review
LEGO star wars la saga degli skywalker
motoGp 22

funkomania
funko pop-corn

magic
strade di nuova capenna

prendi subito la tua copia omaggio

80 maggio

VAMPIRE

THE MASQUERADE

SWANSONG

IN ARRIVO IL 19 MAGGIO

18
www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE NINTENDO SWITCH

"PlayStation" "PS4" and "PS5" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
©2020 Nacon. ©2020 Published by Nacon and developed by Big Bad Wolf.Paradox Interactive, Vampire: The Masquerade®Copyright©2020 Paradox Interactive AB (publ) All rights reserved

nacon

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 80 | maggio 22
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

Carissimi players,

l'approfondimento di questo numero è dedicato alla cancellazione dell'E3 che in questo 2022 non si terrà nemmeno in forma digitale.
Che sia la fine di un'era è ancora tutto da vedere ma che gli show fantastici a cui si era abituati siano ormai un ricordo è ormai abbastanza chiaro.
L'accelerante è stata sicuramente la pandemia, o forse sarebbe meglio definirla la scusa ufficiale, ma già nelle ultimissime edizioni della manifestazione californiana le defezioni erano importanti.
Ora è tutto uno streaming anche nella vita comune, le riunioni di lavoro sono state soppiantate delle "call" e le presentazioni ora si chiamano Showcase.
Sicuramente queste nuove formule rappresentano un taglio (per alcuni opportuno) dei budget e la possibilità di incrementare la frequenza di questo tipo di contatti che altro non sono che l'evoluzione della comunicazione; I più grandicelli ricorderanno come nei film di fantascienza si parlava via video (e in alcuni filoni le mascherine erano un must) anche di fronte ad una platea.
Ci concederete comunque che, nel caso di presentazioni aziendali, lo show, l'emozione, la sorpresa, l'attesa e soprattutto la partecipazione siano andate a farsi friggere. Ma se facessero l'E3 come una volta di cosa parlerebbero? Il settore videogames sta attraversando un periodo di "stanca" clamoroso, non ci sono le console next gen e di conseguenza gli sviluppatori non vogliono "bruciarsi" certi titoli, il free to play sembra la nuova tendenza -a scapito delle produzioni- e chi più ne ha più ne metta.
Vedremo dove sia andrà a parare, i tempi cambiano e per fortuna i nostri negozi lo stanno facendo già da tempo soddisfacendo i nostri lettori anche con altri prodotti (e molto presto iniziative) che prendono sempre più piede nello scaffale.
Buona lettura e alla prossima

EG

04

focus
un 2022 senza E3, che sia la fine di un'era?

07 coming soon fire emblem warriors: three hopes

08
review
motoGP 22

10 coming soon mario strikers: battle league football

12

network news
complimenti ragazzi

16 electronics apple brevetta controller da gaming

17 inserto
calendario uscite aprile
poster del mese

21 retrogaming 1993 apydia

22 coming soon the quarry

23 fut strategy best 11 l'altra Europa

24 review lego star wars la saga degli skywalker

26
funko mania
funko pop corn

28 smartmania Xiaomi 12 top di gamma interessante

30 coming soon my little pony avventura a ...

32
magic world
strade di nuova capenna

un 2022 senza E3, che sia

di certo la situazione Covid e le successive restrizioni dalle quali stiamo iniziando a uscire adesso hanno co

La convention californiana è nella storia insieme al Tokyo Game Show, l'evento per eccellenza dedicato ai videogiochi e in generale a tutto ciò che gira intorno all'ambiente videoludico.
La scelta da parte dell'ESA agenzia organizzatrice dell'evento è stata comunicata ufficialmente ad aprile scorso e riguarda non solo l'evento fisico ma anche l'evento digitale, che nonostante la pandemia era rimasto in calendario e ci aveva tenuto compagnia durante i lockdown del 2020 e del 2021.
La volontà dell'organizzatore è di tornare nel 2023 con un evento sia in presenza che digitale, completamente rinnovato e che riesca a tornare a far breccia nel cuore degli appassionati, visto che nelle ultime due installazioni è mancato quell'ambiente che ha reso famoso l'evento di Los Angeles.
Non facciamo il paragone tra un E3 in presenza o uno interamente digitale perché è chiaro che la differenza è abissale, ma se per gli addetti al settore che hanno la possibilità di partecipare alle conferenze in prima persona la situazione è ovviamente ben diversa, per gli appassionati che si ritrovavano a seguire le conferenze in streaming e a commentarle con i propri amici nei canali Discord (o su teamspeak per i più anziani), la differenza tra un E3 in presenza è uno digitale non è poi molta.

Ma allora perché l'E3 ha bisogno di una sosta? Perché c'è il bisogno di un ritorno all'evento in presenza piuttosto che proseguire con le conferenze in digitale come erano state programmate nello scorso anno?

Di fatto, è chiaro che c'è una carenza di contenuti da mostrare durante le conferenze, complice il fatto che ormai ogni publisher si è creato il proprio evento privato a cadenza più o meno regolare dove presentare i propri prodotti. Apripista di questo trend fu Nintendo che inizio a disertare la canonica conferenza dell'E3 in favore del **Nintendo Direct**, un evento più conciso, dove in breve tempo vengono mostrati i titoli con date d'uscita più prossime e un paio di teaser per progetti a lungo termine. A seguire anche Sony fu galeotta, iniziando a concentrare le proprie presentazioni durante il **PlayStation Experience** prima e lo **State of Play** poi, ma senza abbandonare la convention californiana. Un trend che di fatto ha regalato la canonica "vittoria dell'E3" a **Microsoft**, che negli ultimi anni è stata protagonista indiscussa dell'evento e che praticamente da sola, ha tenuto in piedi la baracca.
Da un lato c'è da capire i publisher, avere uno spazio proprio permette delle libertà maggiori, sia nei contenuti che nell'organizzazione dell'evento, ma l'animo nostalgico dei videogiocatori non riesce a dimenticare le reazioni durante le conferenze E3, quando dal nulla ti veniva sganciata la bomba e la folla andava in delirio al vedere la presentazione di un **God of War**, di Starcraft 2 o più recente, al primo annuncio di quello che per molti è già il gioco dell'anno, **Elden Ring**. Quei momenti mancano all'E3, da tantissimo tempo purtroppo visto che ormai di sorprese ce ne sono ben poche, gli insider riescono a rivelare praticamente ogni minuto della conferenza già il giorno prima e con l'avvicinarsi dell'evento, tutti i nodi vengono sciolti e si arriva alla presenta-

la fine di un'era?

ntribuito a questa scelta, ma ovviamente fa un po' strano pensare che neanche quest'anno ci sarà un E3

zione praticamente meglio preparati dei presentatori stessi.

L'E3 però non è solo conferenze, c'è un'enormità di contenuti che gira intorno alla convention, che negli anni ha raccolto centinaia di migliaia di appassionati in un pellegrinaggio verso la terra promessa del videogaming

Un luogo dove poter toccare con mano il futuro della nostra passione, un posto dove perdersi tra stand, cosplay e incontrare personalità di spicco dell'industria, dove dare un volto a quei nomi che siamo stati abituati a leggere nei vari giornali e siti di informazione videoludica.
L'E3 per chi ha avuto l'onore di visitarlo di persona è un'esperienza unica, è il sogno nel cassetto di ogni videogiocatore che rincorre una passione.

Forse è proprio quello che sta mancando, la passione che nel tempo si è affievolita, si è fusa con il mero interesse del giocare competitivo, abbandonando quel voler giocare per mero divertimento che negli anni ha fatto crescere l'industria e il mondo dei videogiochi al livello attuale.
Ed è quindi questo l'auspicio per l'E3 2023, che riesca a riportare un po' di quella passione, quell'aria di fiera anni 90 che racchiudeva al suo interno tutti i dettami dell'essere videogiocatore.

POP!
001
199
456
SQUID GAME
067
14

24 giugno

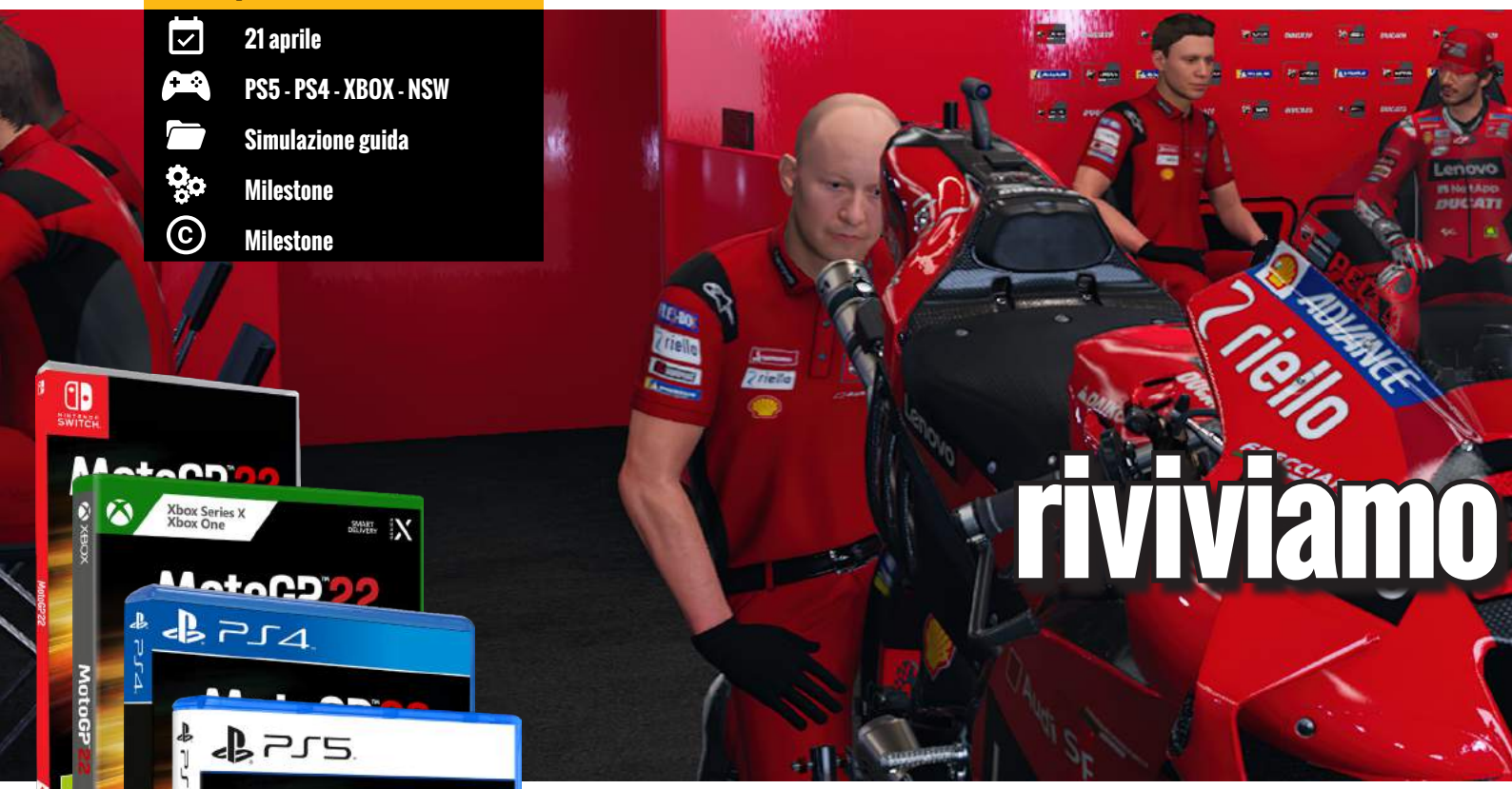
fire emblem warriors: three hopes

gli eroi di Three Houses tornano a darsi battaglia in un nuovo musou per Nintendo Switch

I giocatori affronteranno le missioni nei panni di Byleth, Edelgard, Dimitri, Claude e altri personaggi di Fire Emblem: Three Houses, brandendo spade o sparando con gli archi per sconfiggere migliaia di nemici.
Three Hopes si svolgerà nello stesso universo di Three Houses, ma offrirà una storia completamente diversa per i giocatori.
"Unisciti agli eroi di Fire Emblem: Three Houses per epiche battaglie in un Fódlan dilaniato dalla guerra", si legge nel comunicato di Nintendo.
"Edelgard, Dimitri, Claude e altri personaggi di Fire Emblem: Three Houses fanno il loro ritorno per sfoggiare tutto il loro valore in battaglia".
"Scatena devastanti combo e spettacolari mosse speciali in intensi combattimenti in tempo reale. Abbatti orde di nemici in scontri corpo a corpo con l'ascia di Edelgard o la lancia di Dimitri, o bersagliali dalla distanza con l'arco di Claude.
Secondo un'antica leggenda celtica, ogni volta che Omega Force sviluppa un musou su licenza, da qualche parte del mondo muore una fatina.
Questo spiegherebbe perché le fatine si siano pressoché estinte, ma non spiega perché ci sia una vera e propria campagna di odio nei confronti di un genere videoludico che non fa male a nessuno e, udite udite, diverte ancora chi cerca titoli d'azione senza troppe pretese.
Che poi giochi come Hyrule Warriors: L'era della calamità hanno dimostrato che il musou ha ancora molto da dire.
Servono solo sviluppatori capaci e soprattutto una supervisione accurata: facile fare i musou ispirati a manga e anime, che in patria vendono a palate anche quando sono pessimi; più difficile lavorare su brand, come quelli Nintendo, che hanno fandom dai palati più fini.
Fire Emblem Warriors: Three Hopes dovrà vedersela con due scomode eredità. La prima è quella del summenzionato Hyrule Warriors ispirato a The Legend of Zelda: Breath of the Wild, che in un certo senso ha rigenerato un genere super inflazionato, e l'altra è quella di Fire Emblem: Three Houses, l'eccellente strategico uscito su Switch nel 2019.
Di seguito cercheremo di dirvi tutto quello che sappiamo di Fire Emblem Warriors: Three Hopes, il nuovo gioco sviluppato in tandem da Omega Force - e un'altra fatina ci lascia - e Intelligent Systems.
Byleth - il cosiddetto Flagello Cinereo - incrocia le spade, nella sua forma femminile, con un nuovo protagonista chiamato Shez: a quanto pare potremo scegliere il sesso all'inizio della partita, sebbene sia raffigurato in forma maschile nell'illustrazione. Il trailer suggerisce che a un certo punto dovremo scegliere da che parte stare, e questa decisione condurrà a tre strade diverse: Fuoco scarlatto, se appoggeremo le Aquile Nere di Edelgard, Bagliore celeste, se ci schiereremo coi Leoni Blu di Dimitri, e Incendio dorato, se ci uniremo alla causa dei Cervi Dorati di Claude.
Per quanto visto nel trailer, Fire Emblem Warriors: Three Hopes non sembrerebbe discostarsi troppo dai canoni del genere, e in un certo senso sembra un po' più banale rispetto a Hyrule Warriors: L'era della calamità. Qui, ovviamente, non ci sono tavolette Sheikah e bacchette magiche, ma sembra che Omega Force si sia inventato un altro sistema per caratterizzare meglio questa iterazione della serie. Se il gameplay mostrato non tradisce le origini musou - i personaggi scagliano attacchi normali e speciali che spazzano via interi plotoni di nemici - è altrettanto vero che il nuovo Fire Emblem Warriors riprende alcune dinamiche che avevano caratterizzato il titolo di qualche anno fa: il triangolo delle armi, per cominciare, che offre un vantaggio significativo negli scontri diretti, ma anche la possibilità di formare delle coppie di eroi che combattono insieme e si aiutano a vicenda durante la battaglia.

MotoGp 22

- 21 aprile
- PS5 - PS4 - XBOX - NSW
- Simulazione guida
- Milestone
- Milestone



riviviamo

come ogni anno Milestone porta in scena una nuova edizione del campionato motociclistico più popolare di sempre, la MotoGP

In questa nuova iterazione annuale il team di sviluppo ha deciso di focalizzarsi sulla Nine Season 2009, una modalità completamente inedita che permette di rivivere i gloriosi momenti di Rossi, Stoner e Pedrosa con le loro 1000 cc supportati da una serie di video d'epoca in stile documentario realizzati dal regista Mark Neale.
Un effetto nostalgia non indifferente che riesce ad incanalare tutto il senso di sfida, ma anche il dramma che si trascina dietro questa competizione lasciando il giocatore inerme di fronte ai filmati come rapito dallo splendore delle immagini su schermo.
Ovviamente Milestone non ha pensato unicamente al passato, ma ha portato in scena anche l'attuale stagione in corso con tutte le categorie e le livree ufficiali 2022.
La profonda modalità carriera offerta da MotoGP 22 ci permette di debuttare in Moto3 con le moto da 250cc, passando poi a Moto2 fino ad arrivare alla classe regina, ma non senza sudore e fatica.
Per quanto riguarda il gameplay gli sviluppatori hanno cercato di rendere il nuovo MotoGP maggiormente accessibile ai neofiti della serie.

Milestone ha infatti reso la manovrabilità molto più semplice inserendo nuove spiegazioni dei punti frenata e delle manovre avanzate nei Tutorial per portare anche i neofiti ad un livello competitivo.

La frenata è inoltre ora più agevolata grazie ad una serie di livelli di assistenza che permettono di modulare gli input del controller così da facilitare la gestione di determinate manovre.
Ovviamente, in questo modo, si lascia molto il controllo al computer perdendo quel senso di simulazione come se la moto non fosse davvero sotto le nostre mani.
Le curve, tuttavia, sembrano migliorate rispetto al passato e le moto sembrano molto più stabili e ancorate al tracciato, ma rimane comunque estremamente impegnativo da un punto di vista di giocabilità.
Basterà sfiorare il terreno mentre ci pieghiamo in curva per ritrovarci sbalzati dalla nostra moto, ma l'edizione di quest'anno cerca di venirci incontro con un effetto visivo sulla telecamera che incentiva il giocatore a migliorare la frenata, inoltre ora è possibile riavvolgere il tutto con un pulsante di riavvio e correggere il proprio errore.
Un altro aspetto interessante di MotoGP 22 è l'evoluzione dal punto di vista del realismo che quest'anno tocca nuove vette a partire dall'usura degli pneumatici. I pneumatici ora infatti risentono di più del peso della frenata ed è più evidente il livello di degrado.
Su PS5 è inoltre possibile simulare la maneggevolezza delle moto con il DualSense Motion e grazie agli Adaptive Triggers la sensazione della frenata o delle gomme

con stile la stagione 2009

che si allentano è tutta nelle nostre mani.
L'IA di quest'anno invece sembra altamente instabile, se in alcune piste si comporta in maniera egregia, in altre risulta leggermente più aggressiva.
Tecnicamente Milestone ha fatto quest'anno un lavoro certosino spremendo al massimo l'Unreal Engine regalando dettagli unici sulle motovetture e sui caschi dei piloti, ma altrettanto impressionanti sono i volti dei piloti sia quelli attuali che quelli provenienti dal passato.
In pista il motore di gioco dà il meglio di sé con un sistema di illuminazione realistico e texture ad alta risoluzione.
Unica pecca magari con la tecnologia raggiunta in campo tecnico ci saremo aspettati un po' più di vita negli ambienti, ma in fin dei conti è una semplice piccolezza.
Per concludere, segnaliamo la presenza del cross-play tra le console della stessa famiglia, oltre che del classico multiplayer online e dell'inaspettata opzione del multiplayer in locale con schermo condiviso che non è sempre previsto.
Ci troviamo dunque di fronte ad un MotoGP che eleva al massimo l'esperienza con la nuova modalità Nine Season 2009, ma c'è ancora qualche incertezza nel sistema di controllo e nella gestione dell'IA.

da solo il documentario realizzato da Mark Neale vale da solo il prezzo del biglietto, dunque se siete appassionati il nostro consiglio è quello di dare una possibilità al nuovo MotoGP 22

10 giugno

mario strikers: battle league football

preparati a scoprire lo strike, uno sport 5 contro 5 simile al calcio in cui la miglior difesa è l'attacco!

Vai in gol dribblando, passando la palla ai compagni e sfruttando contrasti, strumenti e devastanti tiri speciali. Se avvisti una sfera sul campo, acchiappala e caricala mentre gli avversari sono distratti per scatenare un ipertiro, un tiro speciale che ti permette di segnare due gol invece di uno!
Personalizza la tua squadra come preferisci assegnando equipaggiamento che modifica non solo l'aspetto dei giocatori, ma anche statistiche come velocità, forza e precisione dei passaggi.
Fino a otto giocatori, quattro per squadra, possono sfidarsi sulla stessa console Nintendo Switch.
Oltre alle partite singole, il gioco online includerà la modalità Club Striker, che consente a 20 giocatori di unire le forze per provare a scalare la classifica mondiale.
ario Strikers: Battle League Football è un videogioco di calcio cinque contro cinque, che si discosta dal realismo, a favore di un gameplay caotico.
Il gioco mantiene la premessa dello sport, e il giocatore manovra i membri della propria squadra per il campo, passando e tirando la palla nel tentativo di segnare per ottenere punti.
Nonostante ciò, il gioco si prende molte libertà: sono permessi contrasti aggressivi e veri e propri attacchi, anche se danno agli avversari degli oggetti da utilizzare durante la partita.
Questi oggetti funzionano spesso e volentieri funzionano allo stesso modo di come funzionano in Mario Kart e Mario Tennis: le bucce di banana possono essere piazzate nel campo e i personaggi ci scivoleranno sopra, mentre i gusci possono essere lanciati ai personaggi per metterli temporaneamente al tappeto.
Non esiste nessuna linea a delimitare il campo, al loro posto è presente una recinzione elettrificata, piazzata nel perimetro del campo, su cui i giocatori possono spingere i propri avversari.
In aggiunta, raccogliere un globo luminoso che appare nel campo permette al giocatore di effettuare un "Hyper Strike" e segnare un gol che darà alla squadra due punti anzi che uno se la mossa è caricata senza interruzioni.
Nel gioco, il giocatore sceglie un personaggio della serie, come Mario o la Principessa Peach e una squadra composta da altri tre personaggi presi dal cast della serie.
Tutti i personaggi hanno vari punti di forza o varie debolezze. Il gioco permette inoltre al giocatore di personalizzare l'equipaggiamento dei personaggi, influenzando le statistiche del personaggio, tra cui velocità, forza e precisione del passaggio.
Fino a otto giocatori possono giocare partite in multiplayer locale, utilizzando un Joy-Con a testa, permettendo così di sfidarsi in una partita quattro contro quattro, con il computer che controlla il portiere.
Anche il multiplayer online è disponibile, e include la "Club Mode", in cui fino a venti giocatori a gruppo possono creare la propria stagione calcistica, con classifiche che tengono i punti.
Il gioco è stato annunciato in un Nintendo Direct il 9 febbraio 2022.
È il terzo titolo della serie, e la prima uscita in quasi quindici anni, dopo il rilascio di Mario Smash Football (2005) per GameCube e Mario Strikers Charged Football (2007) per Wii.

THRUSTMASTER®

POWER OF SILENCE

T150 FORCE FEEDBACK

PS4™ / PC

TMX FORCE FEEDBACK

Xbox® One / PC

©2020 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Illustrations not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

complimenti ragazzi !!!

dal 2 al 17 aprile tre nuove aperture a raffica, benvenuti e un grosso in bocca al lupo ai nuovi compagni di viaggio

Ripercorriamo assieme quello che è stato un mese difficilmente ripetibile per il nostro network.
Dal pesce d'aprile alla vigilia di Pasqua una nuova apertura ad ogni weekend come non succedeva in questo settore dal lontano 2010 quando erano veramente altri tempi, commercialmente parlando, anche se non è passato un secolo e può sembrare solo ieri.
I motivi di questo exploit sono ovviamente riconducibili al lavoro quotidiano nelle diverse aree, per fare trovare ai nostri lettori sempre gli articoli più interessanti, le promozioni più accattivanti e l'assortimento importante all'interno dei punti vendita del network, c'è dietro un lavoro incredibile di una struttura commerciale e logistica che sta facendo parlare di sè nell'ambito degli addetti ai lavori.
E' naturale che oltre al lavoro quotidia-

ONGAME marano - NA

Raimondo, come purtroppo è accaduto per moltissimi, ha perso il lavoro grazie al Covid ma come spesso accade non tutto il male vien per nuocere, ha deciso di rompere il salvadanaio e si è buttato in questa avventura. Sulla scelta del del marchio non ha dovuto lavorare molto anche perchè in Campania si gioca un pò in casa.
Anche lui è stato preso d'assalto il giorno dell'inaugurazione soprendendo piacevolmente con il nostro assortimento tipico quanti erano andati in pellegrinaggio a caccia della PS5.
Anche lui è un grande appassionato ed è riuscito a fare delal sua passione un lavoro.

ONGAME lastra a signa - FI

Un ringraziamento particolare a Nintendo Italia per la collaborazione nella buona riuscita degli eventi

Mirko era da moltissimo tempo che penava di aprire un negozio di questo tipo, un pò per passione , un pò perchè aveva notato che nella sua zona mancava e poteva diventare un lavoro interessante.
E' andato a chiedere informazioni a Leo (Ongame Scandicci) che lo ha convinto sulla bontà della scelta e quindi ha deciso di partire.
L'apertura è stata un successo di pubblico testimoniato anche dall'interessamento della stampa locale.
Oltre ai classici videogames è stato preso d'assalto il settore Funko Pop ed è intervenuta una comunity di giocatori dicarte Pokemon cha ha fatto man bassa.

Quello dei videogiochi è un settore in continua crescita che ha subito un'impennata durante la pandemia

Sbarca anche a Lastra "Ongame": ad aprire l'attività un giovane lastrigiano

LASTRA A SIGNA (sf3) - Ha aperto anche a Lastra a Signa, in pieno centro storico, "Ongame", la catena italiana di negozi in franchising specializzati in videogiochi, consoles, merchandising e tanto altro ancora. A promuovere l'avventura in città è stato **Mirko Ruberto**, giovane lastrigiano di 25 anni da sempre appassionato di videogiochi. «Dopo aver lavorato per alcuni anni come barista - ha raccontato a BisenzioSette - negli ultimi mesi ho voluto trasformare in lavoro la mia passione per i videogames (e non solo) e ho iniziato a pensare di aprire in proprio un'attività». Il nuovo negozio, allestito in via XXIV Maggio, 13b, è stato aperto sabato scorso, con un'inaugurazione in grande stile che ha visto una lunga fila di persone in attesa prima di entrare e poter acquistare i tanti prodotti esposti. «Sono serviti oltre 5 mesi per realizzare tutto il progetto - ha aggiunto ancora Mirko - non appena ho deciso di dedicarmi

contare sulla pluriennale esperien-

clienti parte di una community di videogiocatori sempre aggiornati

dalla parte di chi apre, assicurando il massimo del sostegno, anche promuovendo corsi di formazione ed un'assistenza, passo dopo passo, nel percorso che ha portato all'apertura del negozio». E' nata così a Lastra a Signa una nuova attività che ha riportato in città i giochi ed i videogiochi ma anche i Funko Pop da collezione, tanti accessori e console, gadget, statue, Lego e riparazioni. «Per il momento - ha proseguito Mirko - sono davvero felice, sabato scorso all'inaugurazione erano presenti tantissime persone di Lastra e dei Comuni vicini ed i commenti e le reazioni sono state molto positive. Nei prossimi mesi vedrò anche di promuovere iniziative specifiche all'interno del negozio e di sicuro parteciperemo alle tante manifestazioni che verso l'estate animeranno tutto il centro storico. La pandemia ed il lockdown hanno eletto i videogiochi come strumento di intrattenimento prediletto tra le mura di casa - ha osservato il giovane titolare - in

sione del collezionismo. Per questo ho voluto scommettere sui videogiochi, mettendomi in gioco ed aprendo la nuova attività, in un settore che, più di altri, non ha risentito della crisi economica dovuta all'emergenza sanitaria». Un grande in bocca al lupo per la nuova avventura è poi arrivato dal vicesindaco **Leonardo Cappellini**: «Siamo contenti che un nuovo esercizio commerciale sia stato aperto nel centro cittadino e

Sopra la lunga fila di persone durante l'inaugurazione della nuova attività. A fianco Mirko Ruberto, titolare del punto vendita Ongame di via XXIV Maggio 13b

ONGAME policoro - MT

Gianluca, Luca e Anna Lucia (con l'occhio vigile di Rosanna) costituiscono lo staff di una realtà imprenditoriale che dopo aver aperto alcune decine di negozi, tutti di altri settori e solo in centri commerciali, si è affacciata nel mondo videoludico attratta dall'innovazione e dall'entusiasmo del format.
Un approccio diverso, come nel caso dell'apertura al centro commerciale La Noce a San Cesareo dello scorso marzo, in una ottica di investimento in un settore che sembra resistere molto bene alle dure prove a cui è sottoposto in questi anni il commercio in generale.

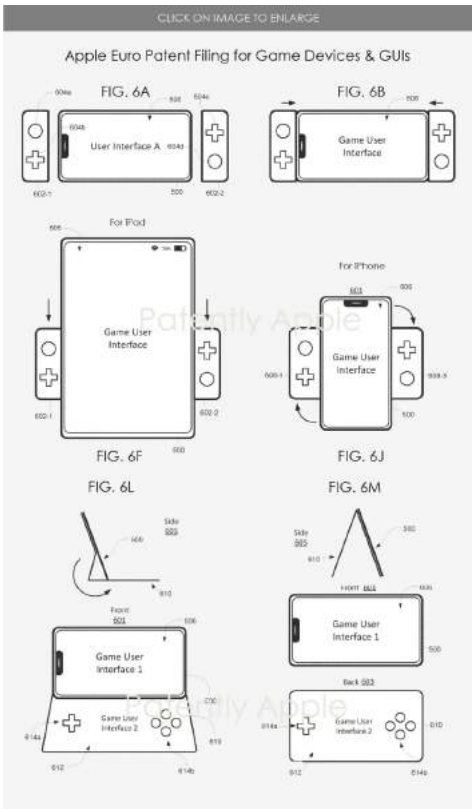
no questo è reso possibile anche grazie ai nostri lettori che frequentano assiduamente i negozi, il gestore è soddisfatto e quando qualche interessato lo chiama per chiedere un parere, diverso dalle solite info commerciali ma piuttosto da futuro collega, non può far altro che esprimere la sua soddisfazione.
Sono in arrivo ulteriori novità nelle prossime settimane per potervi accontentare maggiormente su categorie di prodotti di consumo e servizi ormai entrati nel quotidiano che potrete trovare in negozio.
Ma ogni cosa a suo tempo e vi informeremo appena pronti
In buona sostanza senza il nostro pubblico soddisfatto non si andrebbe da nessuna parte.
E' doveroso anche un ringraziamento a tutti gli altri negozianti della rete, soprattutto ai primissimi, che credono in un progetto moderno e lo fanno proprio anche filosoficamente.
Con uno staff e un gruppo di affiliati affiatati, in sintonia sugli obiettivi e a cui non manca mai l'entusiasmo, è facile sognare di andare lontano.
Ormai i nostri negozi sono diventati negozi per famiglie, per coppie, per persone di tutte le fasce d'età con un'offerta radicalmente modificata negli ultimi anni.
Si lavora tutti i giorni al massimi per potervi soddisfare al meglio, per vedervi tornare, per vedervi contenti

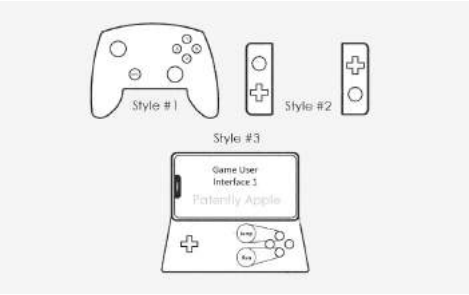
Prenota
Subito
POP!
The Godfather 50 YEARS

apple brevetta dei controller da gaming

il colosso di Cupertino parrebbe intenzionato a lanciarsi nel mondo dei videogiochi

Chi segue il mondo dei videogiochi con una certa costanza, ma più in generale l'intero settore della tecnologia, non può che essere a conoscenza di tutta una gran quantità di indiscrezione riguardanti Apple, con non pochi rumor che puntano con una certa decisione ad un coinvolgimento ormai non troppo lontano del colosso di Cupertino in quel dell'industria dei videogame.
E proprio in tal senso, gira già un voce che parla di una collaborazione tra la società a cui dobbiamo gli iPhone, gli iPad ed i Mac con Capcom ed Ubisoft, in queste settimane sta facendo rapidamente il giro del web intero una nuova indiscrezione che suggerisce come sia in arrivo una novità molto più importante e di impatto rispetto ad un classico Apple Arcade.
Come riportato dal noto portale online iSpazio, la corporazione americana non è ancora sazia di novità legate al mondo del gaming dopo aver aggiunto il supporto ai controller di terze parti targati PlayStation ed Xbox sui propri sistemi operativi, sia iOS degli iPhone che il software di sistema di Apple TV.
Il gamepad tradizionale wireless potrebbe funzionare particolarmente bene accoppiato a una Apple TV, in modo da sfruttare appieno il servizio Apple Arcade (starebbe bene anche su una console, ma chissà se è davvero un segmento che la Mela è interessata a ri-esplorare).
È interessante osservare la presenza di uno switch che permetterebbe di passare tra diverse modalità.
Apple ne descrive tre: una dedicata al gaming, una per l'uso di app tradizionali, una per rispondere a chiamate. Gli altri due controller sono invece indirizzati al mondo mobile.
Apple stessa immagina che lo stile Switch, più universale e potenzialmente economico, potrebbe essere reso facilmente compatibile sia con iPad sia con iPhone, mentre lo stile "folio", che prevede l'integrazione dei tasti in una sorta di cover, sembra rivolto più al mondo iPhone.
Questa potrebbe essere l'opzione più ricercata, raffinata e versatile - in tutto quello spazio Apple stessa prevede la possibilità di implementare un display secondario, in grado di fornire informazioni contestuali utili allo svolgimento della partita (per esempio notifiche su munizioni e salute del proprio personaggio, o una mini mappa... O una tastiera virtuale QWERTY completa, perché no).
Il brevetto è estremamente lungo, complicato e ricco di dettagli: sono ben 266 pagine, depositate presso l'ufficio europeo/internazionale (WIPO).
Pare a questo punto piuttosto chiaro che la Mela abbia intenzione di incrementare i propri sforzi nello sviluppo di accessori gaming first-party per il suo ecosistema. Naturalmente le incognite sull'iniziativa sono ancora tantissime: i design degli accessori potrebbero essere concessi in licenza a terzi, oppure prodotti direttamente a marchio Apple; oppure tutto potrebbe risolversi in un nulla di fatto, che con i brevetti è una possibilità più che concreta.





PlayerS calendario uscite

1 domenica
2 lunedì
3 martedì
4 mercoled
5 giovedì
6 venerdì
7 sabato
8 domenica
9 lunedì
10 martedì
11 mercoled
12 giovedì
13 venerdì
14 sabato
15 domenica

03 PS5 - PS4 **action**

13 NSW **fitness**

13 NSW **rpg**

13 PS5 - PS4 - XBOX **survival horror**

19 PS5 - PS4 - XBOX **action**

19 PS5 - PS4 **adventure**

19 PS5 - XBOX **action**

PLAYERS

16 lunedì

17 martedì

18 mercoledì

19 giovedì

20 venerdì

21 sabato

22 domenica

23 lunedì

24 martedì

25 mercoledì

26 giovedì

27 venerdì

28 sabato

29 domenica

30 lunedì

31 martedì

20 PS5 - PS4 - XBOX
action / rpg

24 PS5 - PS4 - XBOX
racing

26 PS5 - PS4 - XBOX
sparatutto

26 NSW
action

27 PS5 - PS4
action

27 NSW
adventure

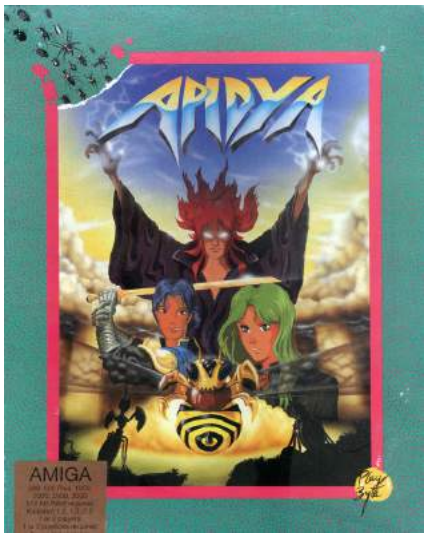
31 PS5 - XBOX
simulazione

maggio

1992

Apydia

una piccola ape si erge contro l'oscurità!



Amiga
Sparatutto
Play Byte
Kaiko

L'estate si sta man mano avvicinando, le giornate sono più lunghe, soleggiate e passiamo molto più tempo all'aria aperta. Quindi cosa c'è di meglio di una bella scampagnata immersi nella natura? Ed è proprio la natura il tema del retrogaming di oggi.
Quando si parla di primavera la nostra mente ci proietta subito in un'immensa landa verde, con alberi, fiori, piante e non mancano ovviamente gli insetti, parte integrante del mondo naturale.
C'è un gioco che rispecchia esattamente tutto questo: Apydia.
Questo classico Amiga è nato nel 1992 e vede come protagonista uno degli insetti più popolari nel periodo primaverile/estivo, una piccola apetta.
In realtà l'ape è solo una trasformazione magica di un certo Ikuro, la cui moglie Yuri è stata avvelenata da un malvagio stregone; il suo obiettivo sarà quello di ottenere l'antidoto per salvare la sua amata e vendicarsi sul malefico stregone in un viaggio attraverso luoghi sempre più oscuri e inospitali.
Il gameplay rimane tutt'oggi divertente anche nella sua semplicità, di fatto ci troviamo di fronte ad un classico sparatutto 2D che prende molto spunto dalle meccaniche dell'iconico Gradius.
Il carisma e la bellezza di questo titolo si rifà tuttavia al design dei livelli e dei suoi nemici, ogni mondo (suddiviso in tre livelli e un boss) presenta infatti un macroambiente sorretto da un tema ben preciso.
Si parte con un classico, un vasto prato qui ricco di insidie tra mantidi, farfalle, zanzare, bruchi, formiche, ragni e chi più ne ha più ne metta; questo primo stage ritrae perfettamente il mondo degli insetti con alcuni di loro che ci attaccheranno mentre si arrampicano sulle foglie o altri che sbucheranno improvvisamente dal terreno, coinvolgendo il giocatore in una vera e propria battaglia naturale.
Si passa poi ad uno stagno, una sorta di livello in bilico tra aria e acqua che porta con sé minacce dal mondo marino come enormi pesci, ma anche girini o insetti acquatici, affiancati da moscerini e api che ci attaccheranno dalla parte sopraelevata del livello.
Il twist avviene poi nel terzo livello, un condotto fognario pieno zeppo di creature mutate offrendo un cambio di rotta notevole, pur mantenendo il filone degli insetti con blatte e ragni.

Il livello sarà tuttavia ricco di aberrazioni e boss piuttosto memorabili come una lattina posseduta, una decadente bambola di pezza animata e il cadavere di un ratto ricoperto da parassiti.
Il quarto stage è invece il più memorabile tra tutti e la sua colonna sonora "Techno Party" è ancora oggi un brano leggendario che durante il gioco incalzerà i giocatori mentre affrontano questa volta orde di nemici tecnologici mentre la nostra ape subirà una temporanea metamorfosi in ape cyborg.
Questo capitolo sci-fi farà da preludio al combattimento finale che prevede una serie di boss da battere per poi sconfiggere il temibile nemico finale.
Apydia si lascia giocare che un piacere e la difficoltà è abbastanza graduale anche se nelle ultime fasi si fa sentire parecchio.
Nonostante ciò, rimane un piccolo gioiellino da provare almeno una volta, inoltre l'iconica colonna sonora firmata dal pioniere di quegli anni, Chris Hulsbeck, basta da solo ad incentivare il giocatore.
Pronti a trasformarvi in ape e affrontare questo viaggio tra natura e fantasia?

10 giugno

the quarry

ogni minima scelta determina il dipanarsi del raccontoa tinte teen horror

Mentre il sole tramonta sull'ultimo giorno di campo estivo, i tutor di Hackett's Quarry danno una festa. Le cose prendono presto una brutta piega.
Inseguiti da individui grondanti di sangue e da qualcosa di molto più sinistro, i ragazzi si ritrovano in un'imprevedibile notte di terrore.
Gioca nei panni dei nove tutor in un'esperienza cinematografica, dove ogni decisione scrive la tua storia.
LA TUA STORIA, IL LORO DESTINO
Salverai i tuoi amici o scapperai ai ripari? Ogni scelta, grande o piccola, scrive la tua storia e decide chi vivrà per raccontarla.
UN'INCREDIBILE ESPERIENZA CINEMATOGRAFICA
Facial capture all'avanguardia, luci cinematografiche e incredibili prove attoriali di un cast di talenti hollywoodiani danno vita agli orrori di Hackett's Quarry.
GODITI IL TERRORE CON I TUOI AMICI
Gioca insieme a un massimo di 7 amici online*, con invitati che assistono e votano le decisioni chiave, e create la vostra storia! C'è anche la cooperativa locale, dove ogni giocatore sceglie un tutor.
PERSONALIZZA L'ESPERIENZA
La difficoltà modificabile in ogni elemento permette a qualsiasi giocatore di apprezzare l'orrore, mentre con la modalità film puoi fruire di The Quarry come fosse una serie TV.
Dagli autori dell'amatissimo Until Dawn, è in arrivo un nuovo gioco horror dal cast stellato, intitolato The Quarry. Infatti Supermassive Games ha lanciato la sua nuova inquietante avventura videoludica, dalle tinte teen.
The Quarry è un gioco narrativo teen-horror in cui ogni minima scelta, determina il dipanarsi del racconto e quindi anche il destino dei singoli personaggi.
Ma di cosa parla la trama di The Quarry?
La storia racconta di un gruppo di nove animatori adolescenti del campo estivo Hackett. Mentre il sole tramonta sull'ultimo giorno di campo estivo, gli animatori organizzano una festa. Tuttavia gli eventi però prenderanno rapidamente una piega inaspettata. Minacciata da abitanti locali assetati di sangue e qualcosa di molto più sinistro, la festa dei ragazzi diventa un'imprevedibile notte degli orrori. Chiacchiere e flirt lasciano spazio a decisioni di vita o di morte e le relazioni nascono o vengono distrutte nel flusso di scelte inimmaginabili.Come Until Dawn, anche in questo caso ci troviamo davanti a un gioco che replica le dinamiche degli slasher movie adolescenziali, tra battute e flirt, alternati a decisioni al limite tra vita e morte.
Il gameplay in terza persona permetterà al giocatore di muoversi per il campo, vestendo i panni di diversi personaggi. Il contributo principale sarà quello di decidere le azioni di ognuno dei protagonisti, conducendoli verso la salvezza o verso la morte. In questo gioco interattivo survival, sarà quindi chi gioca a determinare le sorti di tutti i personaggi.
Tutti e nove i personaggi giocabili possono morire entro la fine del gioco e ogni personaggio ha potenzialmente 10-12 modi diversi di morire. Supermassive prevede che il gioco duri circa 10 ore, anche se la morte prematura di alcuni personaggi potrebbe far terminare il gioco prima di 7 ore. A causa della trama ramificata del gioco sono disponibili molti finali e quindi The Quarry è facilmente giocabile più volte. Una volta che il giocatore ha completato il suo primo playthrough del gioco, si sbloccherà Death Rewind, che gli consentirà di annullare tre morti di personaggi in ogni partita successiva.
Inoltre, se preferisci guardare invece che giocare, la Modalità Film ti permette di goderti The Quarry come un thriller al cinema.Non mancherà poi la possibilità di giocare The Quarry online, chiedendo agli amici di prendere le decisioni principali, creando una storia modellata da tutto il gruppo. Oppure è possibile insieme in un horror-party cooperativo in cui ogni giocatore sceglie un rappresentante e controlla le sue azioni.

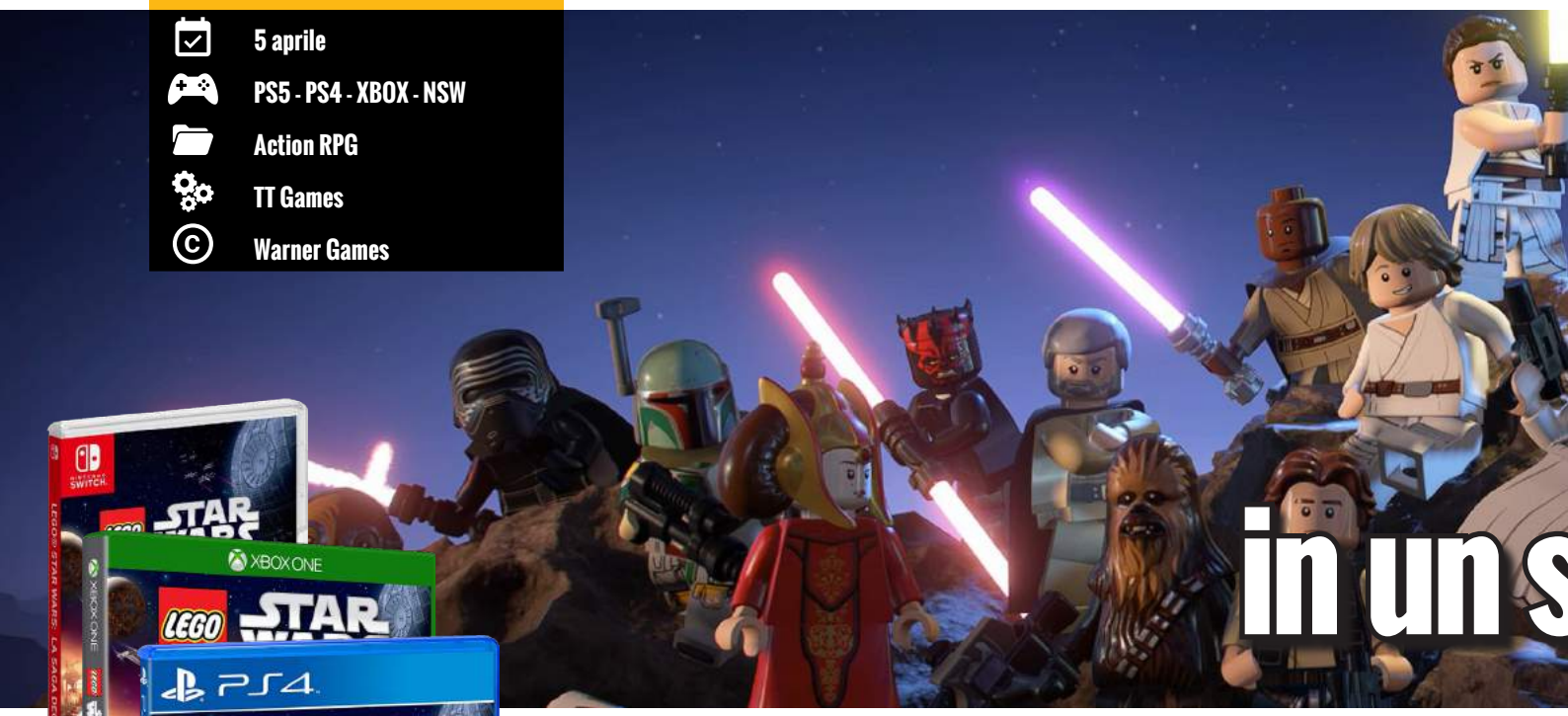
best 11 l'altra Europa

La stagione calcistica si avvia alla sua conclusione, molti verdetti son già stati emessi ed altri emergeranno quando questo numero sarà già sulle vostre scrivanie, e anche FUT è vicino alla conclusione della stagione 2021/22. Questo mese vi proponiamo un 11 non strettamente da gioco competitivo, dato che manca di gran parte dei giocatori meta che siete abituati ad incontrare ogni settimana a qualunque livello, ma pieno di facce insolite che, arrivati a questo punto dell'anno, fa sempre piacere vedere.
La nostra squadra del mese è composta esclusivamente da calciatori che non militano nei 5 principali campionati europei (Premier League, Liga, Bundesliga, Serie A e Ligue 1); c'è un po' di tutto, ovviamente a farla da padrone sono i campionati "minori" più competitivi, ovvero Eredivisie e Liga portoghese, con una spruzzata di Championship che non fa mai male.
L'unico strappo alla regola lo facciamo in porta: non essendo disponibili estremi difensori di alto livello in campionati di cabotaggio medio-basso, nonché per favorire l'intesa tra i nostri baluardi, tra i pali piazziamo il caro vecchio **Edwin Van Der Sar**.
Davanti a lui nel nostro 4-1-4-1 l'esperienza di **Pepe** e l'esplosività dell'olandese **Timber**, coadiuvati sugli esterni rispettivamente da **Pedro Porro** e da **Ryan Giles** del Blackburn Rovers, che speriamo abbiate scelto nell'apposito pick Storyline.
A centrocampo il solido **Alvarez** e l'inarrestabile **Gravenberch**, in procinto di trasferirsi al Bayern Monaco, completano il nostro trio ajacide, sostenuti sulla fascia da **Tahith Chong**, lui sì più che abusato mesi fa in Weekend League.
Nella parte lusitana della nostra formazione troviamo **Matheus Nunes** dello Sporting e il redivivo **Ricardo Quaresma**, ottimo nella sua carta FUT Birthday con 5 stelle al piede debole.
Completa la nostra formazione, ideale trait-d'-union tra le due metà, il portoghese del Fulham **Fabio Carvalho**.
Essendo essenzialmente una formazione "for fun", vi lasciamo liberi di impostare le tattiche che preferite, potete divertirvi a offendere coi mobili centrocampisti in rosa oppure avanzare esclusivamente sugli esterni, nonché scambiare il finto centravanti Carvalho con l'ambidestro Quaresma.
Sperando possiate divertirvi con il nostro 11, vi diamo appuntamento a giugno!

rating	88
chemistry	100
att	87
mid	89
def	88
pac	89
sho	76
pas	84
dri	87
def	75
phy	84

Lego star wars la saga degli ...

- 5 aprile
- PS5 - PS4 - XBOX - NSW
- Action RPG
- TT Games
- Warner Games



in un s

l'enorme appeal che riesce a scatenare il brand LEGO non sembra accennare a fermarsi

Mentre nel tempo i set più in voga e complessi sono ormai appannaggio dei collezionisti più incalliti visti i prezzi spesso folli, i prodotti videoludici hanno nel tempo conquistato la loro nicchia di fedeli appassionati e sono pronti a fare il grande salto di qualità proprio a partire da questa mastodontica raccolta, che ripercorre nella sua interessa una delle saghe cinematografiche più importanti della storia.
L'unione tra i brand Star Wars e LEGO può vantare un conteggio di appassionati non indifferente e proporre un prodotto del genere da parte di TT Games è sintomo di un grand coraggio visto che sbagliare con Star Wars vorrebbe dire andare incontro ad una ghigliottina mediatica da parte dell'enorme fanbase.
Fortunatamente non è questo il caso, perché LEGO Star Wars: La Saga degli Skywalker è un vero gioiello di gameplay, divertimento e direzione artistica, che riesce a congiungere due fanbase storicamente difficili da mettere d'accordo, ripercorrendo i 9 film principali della saga nella sua interezza, il tutto ovviamente rivisitato in chiave LEGO.

La progressione attraverso i 9 film viene lasciata totalmente in mano al giocatore, che potrà scegliere liberamente da quale trilogia incominciare la propria avventura, partendo da Episodio I - La Minaccia Fantasma o dalla trilogia originale con Episodio IV – Una nuova speranza, oppure eresia, partendo da Episodio VII – Il Risveglio della Forza.

Si partirà dai primi capitoli della trilogia scelta per poi sbloccare i successivi una volta completati, arrivando a ripercorrere tutti gli eventi più significativi delle Guerre Stellari, attraverso degli ambienti molto grandi e liberamente esplorabili, che racchiudono una miriade di segreti, collezionabili ed enigmi da risolvere sfruttando appieno tutte le caratteristiche del gameplay che vengono messe a disposizione dal gioco, trovandoci spesso a dover tornare sui propri passi per sbloccare una determinata area solo grazie all'uso di un personaggio che sbloccheremo in seguito. Il backtracking è come da tradizione una caratteristica dei giochi LEGO, ma solo per i completisti più accaniti, visto che la semplicità del gioco, permette al giocatore di intraprendere un percorso estremamente lineare per arrivare alla conclusione della storyline nel più breve tempo possibile, senza trovarci mai di fronte ad impedimenti insormontabili dal punto di vista del gameplay. LEGO Star Wars: La Saga degli Skywalker propone un gameplay estremamente semplice e adatto ad ogni tipo di giocatore, ma che fa della sua semplicità un vero punto di forza. I combattimenti risultano essere impegnativi il giusto, con una gestione eccelsa degli scontri ravvicinati a colpi di spada laser dove la spettacolarità è accentuata dalle ottime animazioni dei personaggi (ovviamente perfettamente coerenti con le articolazioni Lego), mentre negli scontri a distanza a colpi di blaster, il gioco si trasforma in un classico sparatutto in terza persona.

L'offerta de La Saga degli Skywalker non finisce qui visto che non potevano mancare i combattimenti spaziali a bordo dei leggendari Ala X della Ribellione o i Caccia Tie dell'Impero.

tanto tempo fa, set LEGO lontano lontano...

Qua il gioco va a semplificare il sistema di volo visto in Star Wars Squadrons, rendendolo più immediato al giocatore casual permettendoci di padroneggiare i comandi in pochi minuti.
Abbiamo già detto come molti elementi del gameplay siano legati allo sblocco di determinati personaggi che ci apriranno vie altrimenti chiuse grazie all'utilizzo di specifiche abilità ed è proprio nella varietà dei personaggi a nostra disposizione che gli sviluppatori hanno lavorato enormemente, implementando un sistema di classi che identifica i personaggi del gioco e che da una chiara organizzazione alle abilità ad essi associati. Troveremo quindi la classe dei Jedi che potranno spostare gli oggetti con la Forza, il Cacciatore di Taglie come Boba Fett che potrà usare il jetpack per raggiungere posizioni sopraelevate oppure il Droide Protocollare come C3-PO che potrà comunicare con determinati sistemi elettronici altrimenti inaccessibili. La moltitudine di personaggi viene poi enfatizzata da un basilare quanto efficace sistema di progressione e potenziamenti delle proprie abilità, permettendo al giocatore di creare delle vere e proprie build del peronaggio, specializzandolo in determinati campi del proprio albero dei talenti. C'è da dire che l'estrema ed efficace semplicità di LEGO Star Wars: La Saga degli Skywalker non richiederebbe una tale profondità nello sviluppo del gameplay, ma vedere quanto gli sviluppatori abbiano voluto lavorare per non lasciare nulla al caso, enfatizza ancora di più l'uscita del brand dalla categoria "giochi per bambini", una scelta che viene ritrovata anche nel comparto tecnico del gioco. LEGO Star Wars: La Saga degli Skywalker non è un gioco di seconda categoria o un semplice spin-off dedicato ad un pubblico più giovane e bacchettone sul lato tecnico, ma bensì un'opera completa che anche e soprattutto dal punto di vista grafico, mostra i muscoli della next-gen, offrendo un'esperienza visiva mai vista prima in un gioco LEGO. Il massivo utilizzo di effetti particellari, ray-tracing e un sistema di espressioni facciali esilarante, rendono il gioco un capolavoro di animazione, per certi versi persino superiore all'ultimo film visto al cinema. Ricordiamo inoltre come tutte le ambientazioni che vediamo nel gioco, sono tecnicamente realizzabili veramente attraverso i mattoncini LEGO, una caratteristica che da sempre contraddistingue i lavori di TT Games con il brand danese e che rende il tutto più verosimile e realistico e che contribuisce all'impostazione giocosa che il brand da sempre ai suoi titoli.

il gioco non vuole ripercorrere fedelmente la saga di Star Wars come fosse un film, ma bensì rielabora il tutto in chiave LEGO arricchendolo di momenti esilaranti che ci strapperanno più di un sorriso e andando ad acchiapparsi i videogiocatori di ogni fascia d'età

Funko Pop-Corn

non è sicuramente un segreto il legame che unisce il mondo Pop con quello cinematografico

Ne abbiamo già parlato di riflesso quando abbiamo affrontato (un paio di numeri fa) il mondo horror, o quando abbiamo parlato di **Batman o Marvel.** Ma cerchiamo di capire più nello specifico quanto sia forte questo legame, quante uscite dei nostri amati "pupazzetti" siano ispirate alle pellicole del cinema. In questi anni di storia dell'azienda americana sono stati prodotti molti personaggi del grande schermo, possiamo pensare alle licenze del **Signore degni anelli, di Forrest Gump, di Ritorno al futuro, di Ghostbusters o del Gladiatore**, e potremmo continuare per righe e righe a citarvi tutte le varie uscite, ma non possiamo perché abbiamo anche altro da scrivervi.
Infatti non si ferma a questo il rapporto tra funko e cinema, in quanto nelle varie waves più importanti ci sono anche dei pop dedicati ad una scena ben precisa dei film.
Questi vengono chiamati "Movie moments" e ritraggono i personaggi nel momento di una scena eclettica del lungometraggio.
Questi pop particolari, sono di dimensioni più grandi del normale, solitamente almeno 20cm, e la maggior parte delle volte ritraggono uno scenario del film con 2 personaggi impegnati durante un combattimento.
Viste le caratteristiche appena elencate sono molto apprezzati dai collezionisti e a causa anche delle poche stampe immesse sul mercato, spesso salgono di prezzo in maniera rapida.
Tra i più belli e iconici possiamo ricordare quello dedicato a **LO SQUALO** o quello dedicato a **Batman e il commissario Gordon vicini al Batsegnale.**
A dir la verità, questa tipologia viene prodotta anche per le serie tv e gli anime, come

Inuyasha o **Stranger Things.**
Pensate che siano solo queste le varie "forme" di Pop per il mondo cinematografico? Chi ci ha letto nelle scorse rubriche saprà benissimo che non è così. Infatti in occasione dell'ultima Funko Fair, è stato annunciato l'arrivo di un "movie poster" dedicato a **Jurassic Park**, dove viene ritratta la locandina del cinema con due dinosauri davanti.
Ma questo non è il primo mai uscito, in quanto è giù uscito quello dedicato ai **Gremlins**.
Una curiosità che magari tutti non sanno, i pop di fronte alla locandina hanno la possibilità di essere rimossi per dar maggior visibilità al cast dei film.
Concluderemmo con un annuncio appena arrivato, riguardante una grandissima saga del cinema degli ultimi decenni, **Il Padrino.**
In questa nuova uscita saranno presenti Michael, Sonny e Don Vito Corleone.
"Un offerta che non si può rifiutare...

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti e prenotati del mese di **aprile**

1° NARUTO SHIPPUDEN 182 KAKASHI

2° SQUID GAME 1226 RED SOLDIER (MASK)

3° MARVEL: AVENGERS ENDGAME - 573 CAPTAIN AMERICA W/BROKEN SHIELD & MJOLNIR

4° MARVEL 80TH FIRST APPEARANCE 593 SPIDER MAN

5° NARUTO 932 NARUTO SIX PATH SAGE

6° DEMON SLAYER 867 TANJIRO KAMADO

7° NARUTO SHIPPUDEN 727 NARUTO RUNNING

8° SQUID GAME 1222 SEONG GI-HUN 456

9° SQUID GAME 1224 SAE-BYEOK 067

10° MY HERO ACADEMIA 1006 SIR NIGHTEYE

Xiaomi 12, un top di gamma

il formato compatto, il design accattivante e la ricarica rapida lo rendono un degno competitor per i migliori smartphone

Quest'anno più che mai è diventato complicato districarsi tra i migliori smartphone, tutti i principali produttori lavorano infatti di fino per migliorare "quel tanto" la precedente generazione e di sbagli clamorosi non se ne vedono proprio.
Cosa che si può dire anche per Xiaomi che ha fatto di sicuro centro con la triade della serie 12 che vede naturalmente il 12 Pro al vertice, forte delle sue fotocamere e ricarica rapidissima.
La sfida vera per Xiaomi non è tanto quella di dimostrare che i suoi top di gamma sono all'altezza della concorrenza quanto convincere l'utenza a spender tanto anche per i propri smartphone, sganciandosi dalla fascia media che ne ha fatto le fortune.
Xiaomi 12, arrivato insieme a Xiaomi 12 Pro, è la dimostrazione che non sempre "più grande è meglio". Xiaomi 12, infatti, è uno smartphone relativamente piccolo, con specifiche inferiori rispetto al Pro ma comunque dignitose.
Xiaomi 12 non è uno smartphone perfetto dal punto di vista prestazionale.
Offre alcune modalità della fotocamera divertenti, e una fantastica opzione macro per gli scatti ravvicinati.
Gli mancano però alcune caratteristiche tipiche dei top di gamma, come un teleobiettivo per foto con lo zoom ottimizzate.
Inoltre, il processore Snapdragon 8 Gen 1, nonostante sia molto potente, tende a surriscaldarsi con facilità.
Succede soprattutto durante il gaming, ma abbiamo riscontrato lo stesso problema durante la ricarica o il primo avvio.
Il sistema operativo è Android con l'interfaccia utente MIUI sviluppata da Xiaomi, che non a tutti piace.
Nonostante offra molte opzioni per la personalizzazione e la sicurezza, ci sono dei bug e alcune funzionalità sono fastidiose: a volte le app si chiudono da sole, la navigazione a gesti è troppo reattiva e la scansione di sicurezza che avviene con l'installazione di una nuova app mostra una schermata che si sovrappone a qualsiasi altra cosa si stia facendo.
Xiaomi ha deciso di discostarsi dal listino di fascia media, proponendo i nuovi dispositivi top di gamma a un prezzo da fascia alta.
I nuovi smartphone non sono niente male, ma non hanno lo stesso rapporto qualità-prezzo eccezionale offerto da modelli come Mi 9 o Mi Note 10.

Design

Xiaomi 12 è uno degli smartphone più piccoli proposti dall'azienda.
Non fraintendeteci, le dimensioni sono comunque dignitose, ma è più compatto rispetto agli smartphone enormi a cui ormai siamo abituati.
Con le sue dimensioni di 152,7 x 69,9 x 8,1mm e il suo peso di 180g, Xiaomi 12 è perfetto da utilizzare con una sola mano, sia per quanto riguarda i comandi touch che i pulsanti fisici sui lati.
La maneggevolezza è merito, oltre che delle dimensioni, anche dei bordi curvi del display che si adattano perfettamente all'anatomia della mano.
Anche la scocca in vetro strutturato liscio è molto piacevole al tatto e alla vista.
I colori disponibili sono tre: blu, grigio e lilla. Il modulo fotografico sporge leggermente dalla scocca, quindi sappiate che se lo utilizzerete appoggiato su una superficie piana traballerà un po'.
C'è una porta USB-C, ma manca il jack audio da 3,5mm.
Inoltre, è disponibile la funzione IR Blaster, che vi permette di utilizzare lo smartphone come telecomando per il televisore o altri dispositivi per la smart home compatibili.
Non c'è una certificazione IP, quindi per sicurezza vi sconsigliamo di utilizzarlo vicino all'acqua o in zone polverose.

Display

Con una diagonale di 6,28", Xiaomi 12 è molto più piccolo rispetto agli altri smartphone Xiaomi a cui siamo abituati.
La risoluzione è di 1080 x 2400 (FHD+), lo standard per la maggior parte degli smartphone Android.
Il pannello è un AMOLED, quindi i colori sono vividi e il contrasto straordinario.
La luminosità massima di 1100 nit rende l'utilizzo dello smartphone ottimale sia all'interno che alla luce diretta del sole.
La frequenza di aggiornamento è di 120Hz, quindi Xiaomi 12 è perfetto per riprodurre contenuti in streaming, scorrere i social in maniera fluida e riprodurre

contenuti in streaming.
Supporta i formati Dolby Vision e HDR10+.
Il display curvo sui bordi può piacere o no, quindi per molti potrebbe essere il fattore decisivo nello scegliere Xiaomi 12 piuttosto che Samsung Galaxy S22, che è dotato di un normale display con i bordi dritti.

Fotocamere

Xiaomi 12 ha tre fotocamere posteriori: c'è un sensore principale da 50MP f/1,9, un sensore ultra-grandangolare da 13MP f/2,4 e un sensore macro da 5MP f/2,4. Sono praticamente gli stessi di Mi 11, con la differenza che il sensore da 108MP del modello precedente è stato sostituito con quello da 50MP.
La risoluzione non è tutto per ottenere delle belle foto, ed è per questo che nonostante il minor quantitativo di megapixel in questo caso si può parlare di un upgrade: le dimensioni del sensore, infatti, sono superiori, il che significa che le foto scattate saranno più luminose.
Le fototografie scattate con il sensore principali sono molto buone, con colori vivaci, un ottimo contrasto e ricche di dettagli. I risultati non deludono sia che si tratti di foto di gruppo e ritratti, che di primi piani o panorami.
Si riscontra qualche problema con l'ottimizzazione AI dell'app fotocamera, trovando alcune modifiche eccessive e i colori troppo saturati.
In particolare, utilizzando la modalità Ritratto, talvolta le zone più scure attorno al soggetto risultano troppo marcate.
Gradevole il ritorno del sensore macro, che permette di ottenere scatti ravvicinati molto dettagliati senza inquadrare il soggetto troppo da vicino, evitando quindi di inficiare la quantità di luce.
Il sensore ultra-grandangolare è buono, ma niente di eccezionale.
Gli scatti risultano leggermente slavati rispetto alla fotocamera principale, anche se abbiamo apprezzato la distorsione ridotta e il buon livello di luminosità.
Altri smartphone per la fotocamera dal prezzo simile dispongono di un teleobiettivo per lo zoom ottico, che manca su Xiaomi 12.
Si può usare solo lo zoom digitale, che si comporta bene fino a 2x ma perde in risoluzione dai 5x in su.
Frontalmente troviamo un sensore da 32MP f/2,5 per gli autoscatti.
Le foto risultano belle e luminose soprattutto in modalità Ritratto, che aggiunge una leggera sfocatura dello sfondo realistica e non eccessiva.

Prezzo e disponibilità

Xiaomi 12 è disponibile in Italia a un prezzo di partenza di 799€ per il modello da 8 / 128 GB. La versione da 256 GB costa 899€.
Per fare un confronto, il prezzo di partenza di Samsung Galaxy S22 è di 879€, quindi molto simile. Se avete un budget più alto potete optare per lo Xiaomi 12 Pro, che ha un prezzo di partenza di 1.099€.

Scheda tecnica

Display E5 LTPO Super AMOLED da 6,7", risoluzione QHD+ (1.440 x 3.200 pixel), refresh variabile tra 1 e 120 Hz, luminosità di picco 1.500 nit, SGS Eye Care Display Certification
SoC: Snapdragon 8 Gen 1 di Qualcomm (4nm) + GPU Adreno 730
Memoria: 8+256 GB, 12+256 GB, UFS 3.1 (1917 MB/s in lettura e 1383 MB/s in scrittura) non espandibili. RAM LPDDR5X
Fotocamere: principale posteriore: 50 MP f/1.9, lenti 7P, grandangolo, OIS, sensore Sony IMX707 2.44 m 4-in-1 Super Pixel
secondaria posteriore: 50 MP, ultra-grandangolo 115° FOV, f/2.2
secondaria posteriore 50 MP, telefoto 2x f/1.9 48mm equivalente
anteriore: 32 MP 1.4µm 4-in-1 Super Pixel, f/2.45
Batteria: 4.600 mAh
Ricarica: 120 W cablata, 50 W wireless, 10 W inversa Xiaomi AdaptiveCharge Pro
Connettività : 5G, Dual SIM dual 5G standby, Wi-Fi 6/6E, Bluetooth 5.2, NFC
Audio: quattro speaker stereo, no jack
Scanner di impronte digitali ottico sotto al display
Sistema operativo: MIUI 13 basata su Android 12
Dimensioni: 163,60mm x 74,60mm x 8,16mm
Peso: 205 grammi

27 maggio

my little pony avventura a maretime bay

My Little Pony è uno dei franchise d'intrattenimento più longevi al mondo

Riporta la magia a Equestria e gioca con la nuova generazione di MY LITTLE PONY in un'avventura piena di divertimento, moda e ottimi amici!
Il pony terrestre Sunny vuole riportare la pace organizzando il Maretime Bay Day, una celebrazione di amicizia e magia ormai dimenticata.
Ma alcuni pony vogliono rovinarle la festa, rubando torte, liberando conigli e rovinando addirittura i dipinti di Pipp!
Solo tu puoi aiutare Sunny a organizzare la festa più magica che Equestria abbia mai visto. Usa la tua magia per organizzare sfilate di moda, trovare gli animali più dolci, volare con i pegasi e molto altro.
Personalizza i tuoi pony sbloccando nuove abilità e accessori, inclusi nuovi cappelli e gioielli, pattini a rotelle e magia della moda.
I tuoi amici Hitch, Izzy, Zipp e Pipp sono pronti a darti uno zoccolo.
Puoi anche invitare un altro giocatore per minigiochi multigiocatore!
Riuscirai a trovare i guastafeste e riportare la magia a Equestria, rendendo indimenticabile il Maretime Bay Day?
Dal lancio della sua linea di giocattoli nel 1983, MY LITTLE PONY si è catapultato nell'universo dell'intrattenimento globale.
A settembre 2021, MY LITTLE PONY: UNA NUOVA GENERAZIONE è stato lanciato su Netflix, introducendo una nuova generazione di pony a una nuova generazione di bambini.
Il lungometraggio è subito diventato il titolo per bambini più visto al lancio, ottenendo anche il Common Sense Media Seal for Families.
Il film ha dato inizio a una nuova era per il marchio, con l'obiettivo di ispirare i bambini di oggi a esplorare, esprimersi e celebrare ciò che li rende unici.
Questa nuova generazione di pony ha una sua nuova linea di giocattoli e una serie di prodotti consumer su licenza che spazia in varie categorie, con molti altri contenuti che saranno lanciati nel 2022.
MY LITTLE PONY è stato trasmesso in circa 200 territori e sono stati prodotti più di 350 episodi della serie TV, oltre a tre lungometraggi.
Terry Malham, CEO di Outright Games, ha dichiarato, "Siamo davvero felici di continuare la nostra collaborazione con Hasbro e questa volta con una licenza fenomenale come My Little Pony. Siamo entusiasti di aver ricevuto il compito di riportare la magia del marchio su console e PC per la prima volta in cinque anni. Il gioco includerà tutti quegli elementi che hanno reso il marchio tanto popolare, tra cui divertimento, colori e amicizia.
Non vediamo l'ora di condividerlo con tutti nel corso di quest'anno."
Richard Cleveland, Vice President Licensed Digital Gaming di Hasbro, ha dichiarato, "Siamo emozionati di portare la quinta generazione di pony su console e PC quest'anno con i nostri partner di fiducia di Outright Games. Dopo il grande successo e riscontro dei nuovi giocattoli e del film lo scorso anno, siamo davvero felici di portare in vita il nuovo mondo di My Little Pony per dare ai nostri fan la possibilità di vivere nuove avventure e un gameplay divertente."
Scopri la nuova generazione di pony e il loro incantevole mondo di Equestria in questa nuova e avvincente avventura per giocatore singolo.
Gioca nei panni della curiosa e determinata leader dei Mane Five, Sunny Starscout, e aiutala a scoprire i suoi poteri in compagnia dei suoi amici, l'audace Zipp, la creativa Izzy, il gentile Hitch e la sicura Pipp, mentre si riuniscono per organizzare il miglior festival di sempre!
Inoltre, potrai ottenere tanti accessori per personalizzare i pony e giocare in compagnia ad alcuni mini-giochi e alla modalità party!

PROSSIMAMENTE IN NEGOZIO

GENSHIN IMPACT

Strade di Nuova Capenna
Demoni, gangster e l'art deco ne

Il 29 aprile è stata rilasciata "Strade di Nuova Capenna" la novantaduesima espansione di Magic. Composta da 281 carte regolari e 286 in versioni alternative, questa espansione è incentrata sulle meccaniche multicolore dei tricolori alleati.

Ogni accoppiata è legata ad una famiglia criminale del piano: Obscura (accoppiata Bianco/Blu/Nero), Cabaretti (accoppiata Bianco/Rosso/Verde), Intermediari (accoppiata Bianco/Blu/Verde), Maestro (accoppiato Blu/Nero/Rosso) e Rivettatori (accoppiata Nero/Rosso/Verde). Vengono riproposte abilità e meccaniche note, come: "Ciclo", "Nascondiglio", "Segnalini Tesoro", "Tribal Angeli", "Tribal Demoni" e "Tribal Cittadino". Tra le novità, vediamo:

"Alleanza": parola chiave che si attiva quando le creature entrano in gioco. Sostanzialmente è una nominazione di una meccanica classica, torna sempre utile;

"Blitz": un costo alternativo che permette di lanciare una creatura in modo rapido, ma a fine turno deve essere sacrificata. Torna molto utile per attacchi rapidi e attivare combo di sacrificio/cimitero;

"Complotta": abilità legata alle creature, permette di pescare/scartare/potenziarsi. Tornerà molto utile con i deck che sfruttano le meccaniche di cimitero;

"Danno Collaterale": abilità che permette di copiare la magia pagando un costo addizionale suggerito. Tornerà utile ne Midrange dello Standard, alcune carte hanno un bel potenziale per il competitivo;

"Segnalino Scudo": un nuovo segnalino che salva la creatura dalla distruzione, ma solo se rimosso. Ha del potenziale per il competitivo, sicuramente ritornerà nelle prossime espansioni.

Come anticipato, l'espansione è ambientata nel piano di Nuova Capenna, un luogo ispirati alla: New York del 1920, l'art deco e di figure gangster come Al Capone.

Questo piano è stato costruito dagli angeli, ma ormai è comandato da cinque famiglie criminali demoniache. In questa lotta di potere, la planeswalker Elspeth Tirel indaga sul suo passato...

Tuttavia, scoprirà che il phyrexiano Urabrask sta invadendo il piano. Cosa accadrà all'intera Capenna?

Andando al cuore dell'edizione, abbiamo un'ondata di carte decisamente interessanti.

Analizzando le migliori, sono presenti molte carte dal potenziale per il gioco competitivo.

Tra le comuni sono presenti ben due cicli di terre che verranno molto giocate in Pauper: le **"Sac-Draw Lands"** (cinque terre bicolori che possono essere sacrificate per pescare carte) e le **"Fetch Land"** (che si sacrificano appena entrate in gioco, ma ricercano una terra base e guadagnare un punto vita).

Anche le non comuni sono composte da vari cicli, tra i migliori vediamo: i **"Talismani"** (cinque magie a scelta multipla) e le **"Color Hosers"** (cinque magie da opposizione da giocare contro i colori ne-

ella nuova espansione

mici). Abbiamo anche carte decisamente utili, come: **"Un'Offerta Che Non Si Può Rifiutare"** (interessante counter ad un singolo mana, nonostante il malus troverà spazio in competitivo), **"Queza, Augure di Agonie"** (una buona magia da tortura per i "Control"), **"Rocco, Chef dei Cabaretti"** (un tutore per creature), **"Cormella, Ladra Affascinante"** (interessante per i "Control" per lanciare magie), **"Ladro Agile"** (buona magia da controlli, infligge buoni danni negli "Esper") e **"Rancore Fatale"** (ottimo removal per i **"Suicide Rakdos"**, permette anche di pescare).
Le rare mostrano un'ondata di carte potenti, tra le migliori vediamo: il **"Ciclo delle Hideouts"** (le controparti dei "Triomi" dell'espansione "Ikoria: Terra dei Behemoth", saranno terre essenziali per il competitivo), il **"Ciclo dei Nascondigli"** (cinque incantesimi con "Nascondiglio", sono ottime per acquisire per recuperare carte), le **"Influenze"** (cinque incantesimi che rappresentano le meccaniche della famiglia d'appartenenza), **"Giada, Fonte di Speranza"** (eccezionale nei "Tribal Angel"), **"Errante, Artista di Strada"** (ottima per copiare magie non lanciate, come le magie con "Sospendere"), **"Jaxis, la Piantagrane"** (molto interessante per copiare rapidamente le creature), **"Ricettatore Cospiratore"** (ottimo per controllare, è il "Mago Intrigante" dell'espansione), **"Carro Funebre Abusivo"** (ottimo per rimuovere i cimiteri), **"Lacerazione del Vuoto"** (uno dei migliori removal dell'espansione, verrà molto giocato in competitivo) e **"Deviazione Eterna"** (buona magia per ritardare o acquisire magie).
Concludendo con le rare mitiche, tra le migliori vediamo: **"Jetmir, Fulcro dei Bagordi"** (ottimo per potenziare il proprio esercito), **"Lord Xander, il Collezionista"** (in Commander dimezza tutte le risorse avversarie), **"Ob Nixilis, l'Avversario"** (ottimo planeswalker da controllo che si copia), **"Elspeth Splendente"** (ottimo planeswalker di supporto per i "Midrange"), **"Vivien a Caccia"** (funziona molto bene in un "Reanimator"), **"Urabrask, Pretore Eretico"** (eccezionale per giocare carte a raffica), **"Fontana di Nimbo"** (una vittoria alternativa per i deck "Critters" e "Token"), **"Luxior, Dono di Giada"** (il primo equipaggiamento per planeswalker) e **"Pareggiare i Conti"** (un'ottima risposta per pescare in massa nel Vintage).
"Strade di Nuova Capenna" è un'espansione che ha del "già visto": tutte le meccaniche proposte, tranne i segnalini scudo, sono già state inserite in espansioni precedenti (come il "Blocco Ravnica" e il "Blocco Alara")
Tuttavia, funziona benissimo!
Tutto si amalgama bene in questa espansione: c'è una sinergia tra le combinazioni proposte, rinnova archetipi noti e l'esperienza in draft è davvero spassosa.

un elemento vincente è l'ambientazione: diversa dal solito ma che si sposa bene nel mondo di Magic. Il nostro consiglio è quello di recuperare "Strade di Nuova Capenna", non ve ne pentirete!

ONE PIECE
LUFFY
ONE PIECE
LAMP / LAMPE
STRAW HAT CREW
ABYSTYLE
GB eye
INSPIRED BY YOU
CREATED BY US

ONE PIECE
MANIACS
METAL PLATE
PLAQUE MÉTAL
WANTED
DEAD OR
MONKEY·D·L
WANTED
DEAD OR ALIVE
CHOPPER
WANTED
ALIVE
THE
BROOK
WANTED
OR ALIVE
GAS·D·ACE
MARINE
STRAW HAT CREW
EDITION #3
EDITION #1
2 POSTERS
52 X 35 cm
PROSSIMAMENTE
IN NEGOZIO

SNIPER ELITE 5

FRANCE

DISPONIBILE DAL 26 MAGGIO 2022

16 www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE

© 2022 Rebellion. The Rebellion name and logo, and the Sniper Elite name and logo and the Sniper Elite eagle are trademarks of Rebellion and may be registered trademarks in certain countries. All rights reserved.The "PS" Family logo, "PS4" and "PS5" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox One, Xbox X|S and Xbox Game Pass are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2022 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Epic Games Store and its logo are trademarks of Epic Games, Inc. GOG.com © 2022. Part of CD Projekt group

REBELLION